

The logo for SFAD 2026, featuring the word "SFAD" in a bold, teal, sans-serif font above the year "2026" in a bold, dark blue, sans-serif font. The background of the logo is white with a subtle grid pattern.

SFAD
2026

JOUER, MAIS ALIGNÉ :

CHOISIR DES PRATIQUES LUDIQUES EFFICACES

Frankie Beauchamp – Conseillère pédagogique
frankie.beauchamp@umontreal.ca
Université de Montréal

The logo of the University of Montreal, featuring the text "Université de Montréal" in a white, serif font, with a stylized white "U" symbol to the right of the text. The logo is set against a black background within a white border.

Université 
de Montréal



PROGRAMME

1. EXPLORER LES MULTIPLES
FORMES DE LUDIFICATION
2. DÉVELOPPER DES RÉFLEXES DANS
LE CHOIX DES PRATIQUES LUDIQUES
3. CONTRIBUER AU DÉVELOPPEMENT
D'UNE RESSOURCE LIBRE



QU'EST-CE QUE LA LUDIFICATION ?

Identifiez des exemples concrets de pratiques que vous pensez pouvant être de la ludification de l'enseignement.

GAMIFICATION

INSERTION DE CARACTÉRISTIQUES TYPIQUEMENT ASSOCIÉES AU JEU (VIDÉO)

- Système de règles (conditions de victoire, obstacles volontaires)
- Système de récompense (badges, points)
- Système de progression (niveau, défis)
- Système de personnalisation (avatar, choix)
- Système de compétition ou de collaboration (tableau de classement, mécaniques d'interdépendance, bonus, malus)
- Et plus encore... ?



QUELQUES OUTILS QUE VOUS CONNAISSEZ SÛREMENT



Wooclap



[Online-Stopwatch](#)

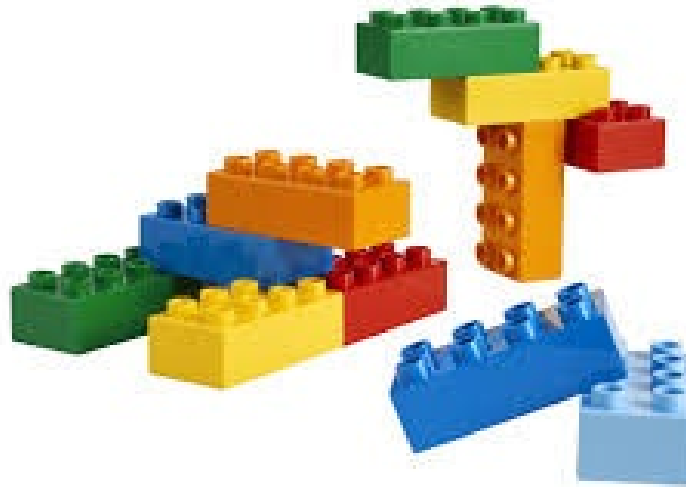


[Wheels of names](#)



Genially

D'AUTRES FORMES DE LUDIFICATIONS SIMPLES À IMPLÉMENTER (PLAYIFICATION)



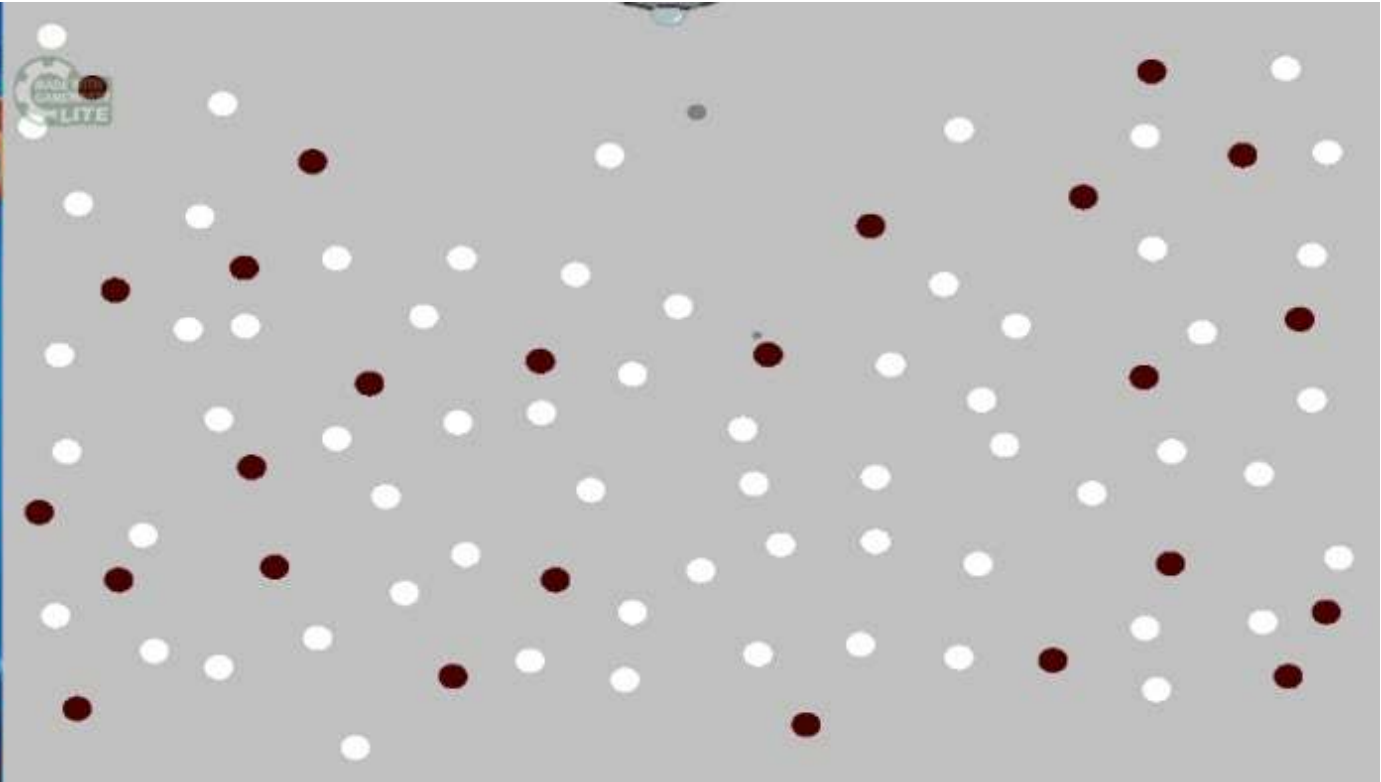
EN PRATIQUE LUDIQUE : IMPORTANCE DU DESIGN

ÉTUDE SUR LE JEU
PEGGLE (POPCAP
GAMES, 2007)



<https://www.youtube.com/watch?v=m7z3Sv4d0lY>

MOCKLE (ANDERSON, 2016)



CE QU'EN DIT LA LITTÉRATURE SCIENTIFIQUE

FAVORISE LA MOTIVATION À LA TÂCHE

PAS DE CONSENS SUR LES RETOMBÉES DES
ACQUIS

IMPORTANCE DE SA COHÉRENCE DANS
L'ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE



[Image produite par stockfilmstudio](#) (Envato)

AUTRE QUE LA GAMIFICATION, QU'EST-CE QUE LA LUDIFICATION ?

Identifiez des exemples concrets de pratiques que vous pensez pouvant être de la ludification de l'enseignement.

JEU SÉRIEUX

UTILISATION DE JEUX DONT SON OBJECTIF EST
AUTRE QUE CELUI DU DIVERTISSEMENT

- Envergure du jeu : grand public, gratuit en ligne, indépendants, projet de développement
- Numérique ou pas
- Types de jeux sérieux :
 - Éducatif ;
 - Expérientiel ou ludo-simulation ;
 - Écologique ;
 - Historique ou post-colonial ;
 - Féministe.



EXEMPLES DE JEUX SÉRIEUX



Before your eyes
(GoodbyeWorld
Games, 2021)



**Les échos de la
cour** (Affordance,
2025)



Bee Careful
(Gervais et Lavoie-
Harvey, 2019)



Brain Age
(Nintendo,
2005)

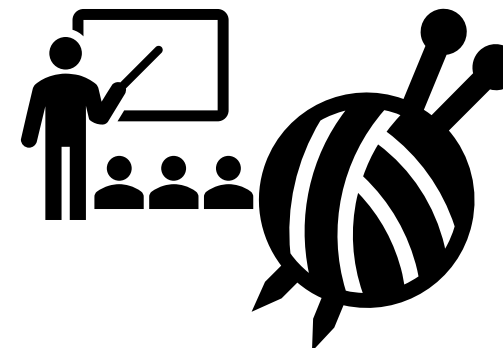
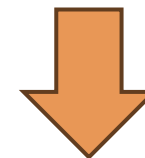
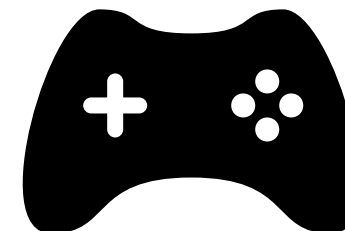
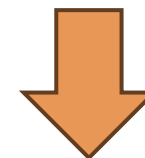
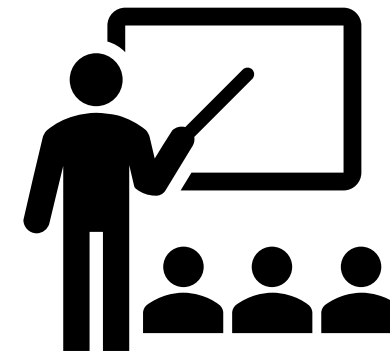
AVEZ-VOUS DES EXEMPLES DE
JEUX SÉRIEUX NON
NUMÉRIQUES ?

CE QU'EN DIT LA LITTÉRATURE SCIENTIFIQUE

FAVORISE LA MOTIVATION ET LE RAPPEL EN
MÉMOIRE

DÉFIS DANS LE CHOIX DU JEU
CORRESPONDANT AU CURRICULUM DU COURS

IMPORTANCE DE PLANIFIER UN RETOUR SUR
L'EXPÉRIENCE ET LES OBJECTIFS
D'APPRENTISSAGE



AUTRE QUE LA GAMIFICATION
ET LE JEU SÉRIEUX,
QU'EST-CE QUE LA
LUDIFICATION ?

JEU-MATIÈRE

UTILISATION DE JEUX COMME THÈME ÉTUDIÉ

- Exemples de pratiques :
 - Analyse d'une narration d'un jeu vidéo plutôt que d'un livre
 - Analyse d'une représentation d'un enjeu sociétal
 - Développement de la compétence de littératie vidéoludique
 - Analyse d'un discours des joueurs via des forums et des wikis



CE QU'EN DIT LA LITTÉRATURE SCIENTIFIQUE

FAVORISE LA MOTIVATION INTRINSÈQUE

NÉCESSITE L'ACCEPTATION DE L'APPROCHE
CULTURELLE EN ENSEIGNEMENT



Image produite par CarlosBarquero (Envato)

AUTRE QUE LA GAMIFICATION,
LE JEU SÉRIEUX, LE JEU
MATIÈRE... ?

LUDIFICATION ANCRÉE (LUDICISATION)

STRATÉGIES RECONNUES AU JEU, UTILISÉES SUR DES OUTILS D'ENSEIGNEMENT

- La retombée de la ludification ancrée est l'état de joué significatif (meaningful play) – un état ou une activité intrinsèquement motivée et régulée par l'apprenant.
- S'apparente plus souvent à d'autres pratiques pédagogiques :
 - Classe inversée
 - Pédagogie par projet
 - Approche orientante



EXEMPLES DE PRATIQUES DE LUDIFICATION ANCRÉE

Création de jeux (vidéos) (Game jam)



[Image produite par LightFieldStudios](#) (Envato)

Système de tâches d'apprentissage au choix



[Image produite par piyaphun](#) (Envato)

QU'IMPORTE LA FORME DE LUDIFICATION (PARTIE 1)

Avant même de vous lancer dans l'exploration d'une nouvelle pratique de ludification, cherchez avant tout à répondre à **une intention pédagogique**.

Elle peut être directement **associé à l'apprentissage** : favoriser une maîtrise de connaissance ou le développement de compétences.

Elle peut être associé à l'encadrement de la **motivation** d'un groupe et à l'ambiance de classe.

Elle peut aussi être dans le but d'alimenter des tâches de **gestion et d'encadrement** aussi : offrir des rétroactions plus personnalisées en respectant une charge de travail raisonnable ; faire le suivi des bonnes conduites des apprenant ; gérer le temps des séances, etc.

On ne veut surtout pas offrir une impression de brocoli enrobé de chocolat à nos apprenants.



[Image produite par LightFieldStudios](#) (Envato)

QU'IMPORTE LA FORME DE LUDIFICATION (PARTIE 2)

Questionnez-vous toujours sur qu'est-ce que les pratiques ludiques **pour vos apprenants et de votre milieu**, parce qu'elles évoluent :

Le terme de **ludicisation** est (aussi) utilisé à toute transformation des conceptions culturelles des activités ludiques :

- 1) La ludicisation de l'apprentissage (Bernard, s.d.)
- 2) des technologies (Genvo, 2011)
- 3) de nos sociétés (Cotta, 1980)

Favorable ?

Résistant ?





QU'IMPORTE LA FORME DE LUDIFICATION (PARTIE 3)

Restez réaliste dans les possibilités qui s'offrent **selon vos ressources et votre temps.**

La Gamification peut sembler plus connu et moins original, mais elle est souvent très circonscrite.

La ludification ancree semble être une piste innovante et engageante pour les apprenants, mais elle implique souvent la révision de nombreuses séances et de revoir son approche pédagogique au complet.

DERNIERS CONSEILS ET POINTS À RETENIR

1. Évaluer les besoins et les possibilités

- Son intention pédagogique d'abord
- Profil ludique de soi, de ses apprenants et de son milieu
- Ressource et temps prêt.e à investir dans la pratique ludique

2. Il y a toujours une approche ludique pour vous !

3. Continuez à être innovant.e tout en restant critique

- Enjeux d'inclusion rattachés au numérique et aux jeux
- Phénomènes du jeu évolue
- Ressources évoluent

AVANT DE FINIR



Projet de recherche à venir :

L'enseignement de (ou par) la
création de jeux avec les apprenants
comme pratique inclusive

Frankie Beauchamp

frankie.beauchamp@umontreal.ca

Ressource en primeur !!

Arbre décisionnel sur la
ludification

[https://ren-
ludification.netlify.app/](https://ren-ludification.netlify.app/)

RÉFÉRENCES

Anderson, C. G. (2016). *Engaging Elements in a Commercial Game*. DiGRA.

Baecher, L. (2024). *Playful Pedagogy in Higher Education: Research and Cases from Across the Disciplines* (1st ed). Springer.

Beauchamp, F. (2021). *La ludification des pratiques d'enseignement auprès des élèves du secondaire et ayant un TDAH au Québec* [mémoire]. Université de Montréal.

Bonenfant, M. et Genvo, S. (2014). Une approche située et critique du concept de gamification. *Sciences du jeu*, 2, 1-7.

Bonenfant, M. et Philipette, T. (2018). Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification. *Sciences du jeu*, (10).
https://www.researchgate.net/publication/328922790_Rhetorique_de_l'engagement_ludique_dans_des_dispositifs_de_ludification

Chenette, A. (2021). 8 leçons tirées des jeux vidéo pour augmenter la motivation et l'engagement. *École branchée*. <https://ecolebranchee.com/ludification-ludicisation-8-lecons/>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. et Nacke, L. (2011). *From game design to gamefulness : defining « gamification »*. International Academic Mindtrek Conference : envisioning future media environments, Tampere (p. 9-15). <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/2181037.2181040>

Fizek, S. (2014). Why fun matters : in search of emergent playful experiences. Dans M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino et N. Schrape (dir.), *Rethinking gamification* (p. 273-285). Meson-Press.

Gagnon-Mountzouris, V., Lemieux, M.-M. et Pouliot, J.-P. (2016). *Jeu sérieux : rapport sommaire sur la pertinence du jeu sérieux à l'Université*. Université du Québec.
<http://ptc.quebec.ca/pdci/system/files/documents/administration/rapportjeuserieuxpdci.pdf>

Genvo, S. (2011). Penser les phénomènes de « ludicisation » du numérique : pour une théorie de la jouabilité. *Revue des Sciences sociales*, 45, 68-77.
<https://doi.org/10.3406/revss.2011.1357>

Majgaard, G. (2014). The playful and reflective game designer. *Electronic Journal of E-Learning*, 12(3), 271-280.

Montant, M.-S. du. (2024). Jeux vidéo et ludification du réel. *La Revue Nouvelle*, 1(1), 26-28. <https://doi.org/10.3917/rn.237.0026>

Plante, P. et Angulo Mendoza, G. A. (2021, mai). *Jeu sérieux et ludification : de la compréhension à l'expérimentation* [communications à des congrès/colloques et conférences (non publiées)]. Communications à des congrès/colloques et conférences (non publiées) communication présentée au Mois de la pédagogie - Faculté de médecine de l'Université Laval. <https://r-libre.telug.ca/2307/>

Raessens, J. (2014). The ludification of culture. Dans M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino et N. Schrape (dir.), *Rethinking gamification* (p. 91-111). Meson-Press.

Thibault, M. et Heljakka, K. (2018, juillet). *Toyification. A Conceptual Statement*. G. Brougère et M. Allen (dir.), Paris, France. <https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-02083004>

Vincent, R. (2021). Du jeu vidéo au document de travail : la scolarisation d'Assassin's Creed. *Le Temps des medias*, 37(2), 183-199.

Walther, B. K. et Larsen, L. J. (2020). Gamification and beyond : the case of ludification. *GALA 2020*, 125-134.